

Propozycje tematów prac końcowych na studiach podyplomowych **Grafika Komputerowa i Techniki Multimedialne**

Opiekun: dr Joanna Sekulska-Nalewajko

1. Multimedialne materiały reklamowe

Celem projektu jest opracowanie prezentacji multimedialnej - rodzaju teledysku, który wykorzystuje techniki animacji i efekty specjalne dla celów reklamowych i informacyjnych. Przeznaczeniem tego typu produktu jest tzw. kiosk, ale może on zawierać też elementy interakcji z użytkownikiem. *Tematyka prezentacji może dotyczyć: prezentacji konkretnej firmy, regionu turystycznego, kraju i jego kultury oraz zabytków, zagadnień z dziedziny sztuki, filmu, wydarzeń artystycznych itp.*

2. Galeria zdjęć wykonana w technologii Flash jako desktopowa aplikacja Adobe AIR

Celem pracy jest wykonanie kompleksowe projektu galerii - zaprojektowanie layoutu i mechanizmu dodawania zdjęć, wyboru i edycji (wyświetlanie, powiększanie, zamykanie itp.), grupowania w foldery lub grupy tematyczne. Galeria ma mieć charakter lokalny (desktopowy), bez konieczności obsługi jej z poziomu jakiegokolwiek przeglądarki, czyli powstaje wersja instalacyjna w aplikacji Adobe Flash dla środowiska Adobe AIR. Praca wymaga biegłości w pisaniu skryptów AS. W prostszej wersji można utworzyć galerię bez mechanizmu dodawania zdjęć.

3. Wykorzystanie kinematyki odwrotnej w animacji ruchu obiektu

W pracy należy zastosować mechanizmy animacji wykorzystujące kinematykę odwrotną do imitacji ruchu postaci ludzkich, zwierząt lub maszyn i zaprezentować aspekt teoretyczny stosowanej techniki. Nie ma konieczności programowania, do wykorzystania jest technika animacji dostępna jako narzędzie pracy z listwą czasową w polu roboczym aplikacji Flash.

4. Wideoklip w technice Flash

Praca polega na skomponowaniu dowolnego materiału filmowego na zasadzie klipu, bajki, prezentacji z podkładem dźwiękowym (możliwość obsługi dźwięku, zatrzymania i przewijania prezentacji itp). Praca wymaga ponad podstawowej umiejętności programowania w ActionScript.

5. Animacja w prezentacji typu KIOSK

Praca polega na skomponowaniu materiału prezentacyjnego do zamieszczania na monitorach. Praca nie wymaga zaawansowanego programowania w ActionScript.

6. Galeria animacji wykonanych za pomocą narzędzi 3D w Adobe Flash/Animate

W ramach pracy można utworzyć zestaw tutoriali pokazujących jak uzyskać ciekawy efekt trójwymiarowej animacji, np. pochylający się ekran przy najechaniu na niego myszką. Tutorial może mieć formę dokumentu do druku (przygotowanie w InDesign) lub elektroniczną.

7. Gry i aplikacje domowe na urządzenia z systemem Android

Wymagane jest posiadanie własnego urządzenia z systemem Android (tablet, telefon). Praca daje możliwość poznania technik debugowania aplikacji od razu na urządzeniu. Samo przygotowanie aplikacji w zasadzie nie różni się od tradycyjnego sposobu pracy z listwą czasową projektu, scenami itp.

8. Galeria prac i projektów absolwentów studiów podyplomowych Grafika Komputerowa i Techniki Multimedialne w latach 2013-2017

W tym punkcie kryje się możliwość zrealizowania wielu odrębnych prac końcowych, np. projektu multimedialnego (patrz punkt 1 i 5), projektów serii plakatów, folderów do druku oraz fotoksiążki, aplikacji do przeglądania na tablet (patrz punkt 7), interaktywnego projektu w InDesign w postaci produktu na urządzenia przenośne lub plików SWF do wykorzystania na stronach internetowych.